



# Clase de Programación



000

000

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” **Albert Einstein**

Scratch 3.29.1

Archivo Editar Tutoriales Proyecto de Scratch

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 1

Acciones

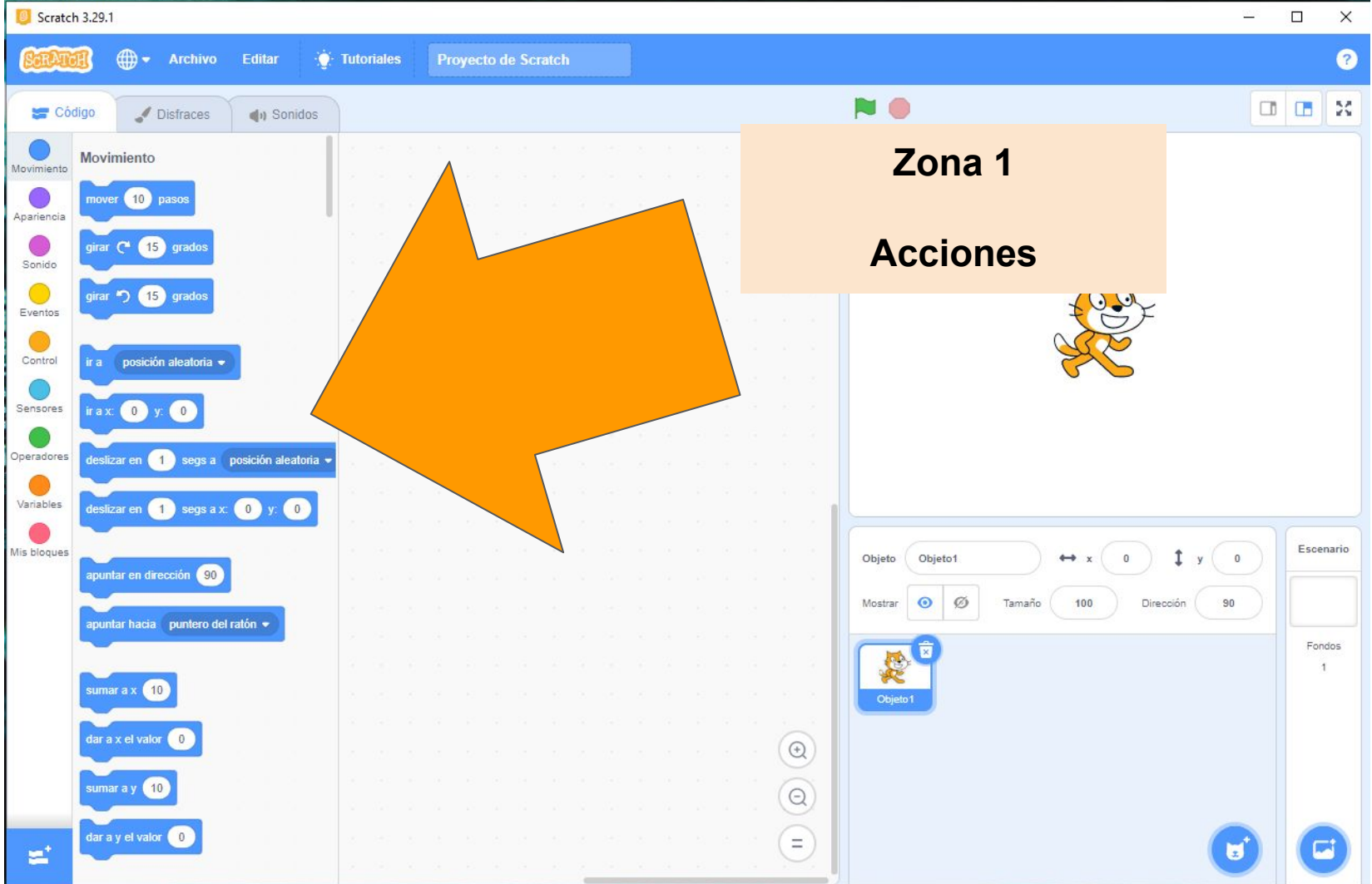
Objeto Objeto1 x 0 y 0

Mostrar Tamaño 100 Dirección 90

Objeto 1

Escenario

Fondos 1



The image shows the Scratch 3.29.1 web interface. On the left is the 'Bloques' (Blocks) palette with categories: Movimiento (Movement), Apariencia (Appearance), Sonido (Sound), Eventos (Events), Control, Sensores (Sensors), Operadores (Operators), Variables, and Mis bloques (My blocks). The 'Movimiento' category is selected, showing various movement blocks like 'mover', 'girar', 'ir a', 'deslizar', 'apuntar', and 'sumar'. A large orange arrow is drawn over the workspace, pointing from the 'Movimiento' blocks towards the 'Zona 1 Acciones' area. This area is a light orange rectangle containing the text 'Zona 1' and 'Acciones'. Below this, there is a small Scratch cat sprite. On the right side of the workspace, there is a 'Propiedades' (Properties) panel for 'Objeto1' (Object 1), showing its position (x: 0, y: 0), size (100), and direction (90). Below the properties panel is a 'Fondos' (Backgrounds) section showing 'Fondos 1' (Background 1). At the bottom right, there are two circular buttons: one with a cat icon and one with a background icon.

Scratch 3.29.1

Archivo Editar Tutoriales Proyecto de Scratch

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

Movimiento

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Zona 2

Personajes

Objeto1

x 0 y 0

Tamaño 100 Dirección 90

Escenario

Fondos 1

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left is the 'Scripts' area with a 'Movimiento' (Movement) category selected, showing various movement blocks like 'mover', 'girar', 'ir a', and 'deslizar'. In the center is a large orange arrow pointing towards the 'Personajes' (Characters) area. On the right is the 'Escenario' (Stage) area, which contains a small Scratch cat sprite. Below the stage is a 'Fondos' (Backgrounds) area with a single background named '1'. The top of the interface shows the 'Proyecto de Scratch' (Scratch Project) title and navigation buttons for 'Archivo', 'Editar', 'Tutoriales', and 'Proyecto de Scratch'.

Scratch 3.29.1

ArchivoEditarTutorialesProyecto de Scratch

CódigoDisfracesSonidos

Movimiento

Apariencia

Sonido

Eventos

Control

Sensores

Operadores

Variables

Mis bloques

Movimiento

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

deslizar en 1 segs a posición aleatoria

deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0

apuntar en dirección 90

apuntar hacia puntero del ratón

sumar a x 10

dar a x el valor 0

sumar a y 10

dar a y el valor 0

Objeto1

x0y0

Mostrar

Tamaño100

Dirección90

Objeto1

Escenario

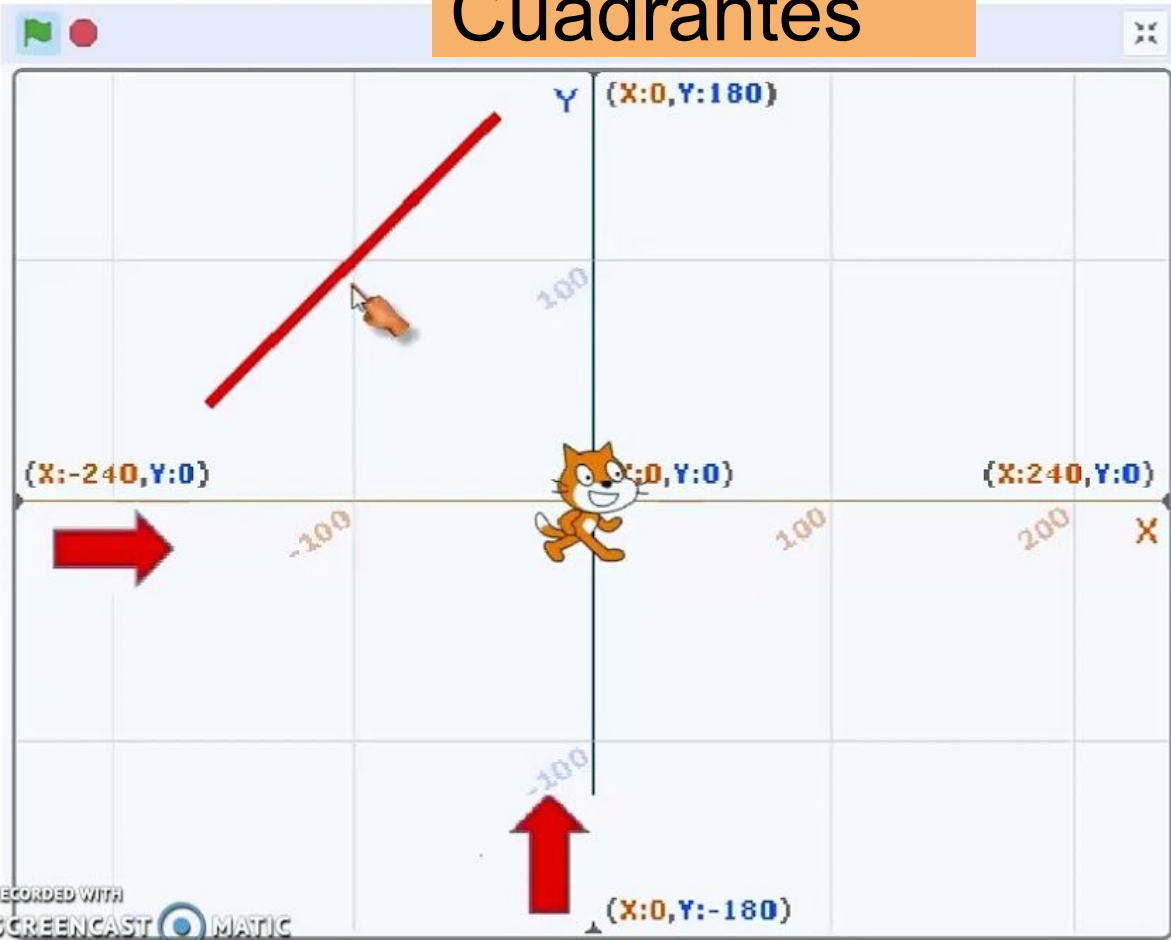
Fondos1

Zona 3

Escenarios

Objeto1

# Cuadrantes



al hacer clic en este objeto

ir a x: -100 y: 100

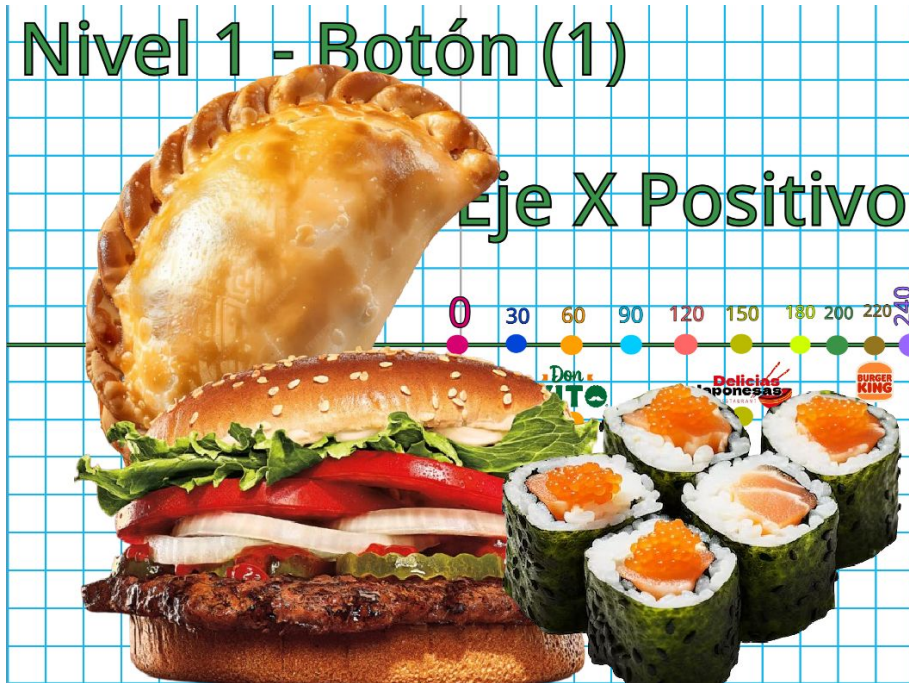
apuntar en dirección 0

por siempre

girar 45 grados

# Objetivo 01 - Cambiar el tamaño

## Nivel 1 - Botón (1)



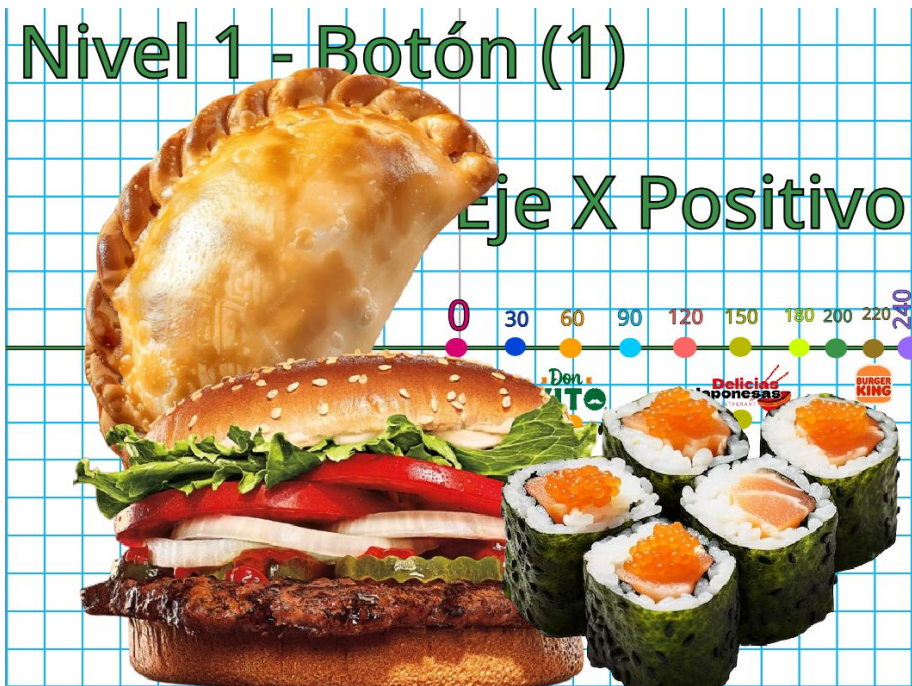
Probar que tamaño funciona.





# Objetivo 02 - Cambiar el nombre de las comidas

## Nivel 1 - Botón (1)



Probar que tamaño funciona.



## Objetivo 03 - Añadir el bloque de Banderita + Ir a...



Colocar las coordenadas donde corresponda

La Y será valor 0 (CERO)





## Objetivo 04 - Añadir los dos bloques (Banderita+Ir a...) Ordenar comidas por preferencia



La Y será valor 0 (CERO)

